小島秀夫
@Kojima_Hideo

今思い返すと、「ボクタイ」の頃は充実してたと思う。MGS2が終わって、MGS3の仕込みしながら、ANUBIS、ボクタイ、MGSツィンスネークスを並行して企画、わずかな時間差で制作していた。自転車操業だったが、今と変わらないスタッフ数だった。猛烈に働いていた気がする。

Traducir Tweet

11:09 p. m. · 16 jul. 2011 · Twitter for iPhone

14 Retweets **32** Me gusta

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている